# PERFORMANCE Y HAPPENING

El Arte de Acción surgió más o menos a partir de la década de los sesenta. Digamos que el arte de acción va desde el concepto mismo de la obra, incluye el desarrollo que es súper importante hasta llegar al producto final, es decir a la obra de arte. Obviamente esta es una explicación un tanto burda pero a grandes rasgos eso es. Como lo dice la palabra, se trata de enfatizar la acción de la obra. La película de Ed Harris toca este tema sutilmente pero ejemplifica muy bien el desarrollo de las obras del artista). A partir de esto, el concepto del arte se enriqueció con movimientos que se basaban, ya no en una creación estática donde el artista es separado del producto final, sino en una interacción mayor con la creación misma de la obra. Otro aspecto importante del arte acción es que rompe con la brecha entre obra, espectador y artista, es decir trata de integrar a los tres.



Bueno pues resulta entonces que dentro de la escena del arte comenzaron a utilizarse los llamados Ambientes que trataban de unir no solamente al artista sino al público con la obra, como lo mencioné antes. Los Ambientes eran lugares intervenidos por el artista en donde el espectador se introducía como si entrara en un cuadro en tercera dimensión. Es así como el ambiente se convierte en un estimulante para la imaginación y la conciencia del espectador, un reto mayor para que el artista desarrolle su interacción con el receptor a partir de la obra creando sensaciones vívidas. El espectador está integrado en la obra, forma parte de ella. Todo esto tiene origen desde los ready mades. Es más o menos la idea de los ambientes, crear un nuevo contexto utilizando objetos o lugares conocidos reutilizándolos para crear nuevos.

Total que a partir de los ambientes comenzaron a darse otro tipo de creaciones que se denominaron Happenings. Los Happenings son representaciones de una acción ideada por los artistas que no tenía un plan o un guión establecido y cuyo fundamento era la interacción del público dentro de la acción realizada. Es decir, comenzaban a hacer algo previamente decidido y dirigido por el artista y sobre la marcha lo llevaban a cabo con la participación de los presentes desconociendo el resultado final. Al igual que el ambiente, los happenings pretendían superar los límites establecidos por los museos y galerías en donde el espectador se encuentra fuera de la obra de arte; ejemplos de Happening se encuentran sobre todo en el grupo Fluxus muy importante en la escena del arte contemporáneo.



De los Happenings derivó el (o la) Performance que no es una representación sino una presentación del artista. No es una actuación aunque sí lleva una organización previa y el público no necesariamente interactura pero al encontrarse en contacto directo con el artista, se crea una especie de diálogo entre la realización de la obra y los espectadores. El Performance otorgó a los artistas la libertad para trabajar durante el tiempo y en el lugar que quisieran. Con esto logran tener un contacto más directo con los receptores sin intermediaciones.

Entonces resumiendo, los Happenings son acciones que se desarrollan bajo la batuta de él o los artistas que la pensaron y en donde el público tiene una participación activa sin conocer el resultado final; incluso en los performances, el artista se presenta él mismo realizando una acción que es la obra per se (la acción del performance y del Happening es la obra y el desarrollo también lo es). Como ambas acciones son obras efímeras se recurrió al registro, con el que se hacían videos de las situaciones, mismos que se volvieron objetos artísticos como prueba de la acción realizada.